

jPerancangan Buku Cerita Bergambar Adaptasi Legenda Lutung Kasarung

Margaretta Nia Winata¹, Heru Dwi Waluyanto², Aznar Zacky³

1. Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Kristen Petra, Surabaya
Email: Lingyagoodluck@gmail.com

Abstrak

Judul: Perancangan Buku Cerita Bergambar Adaptasi Legenda Lutung Kasarung

Pada zaman modern ini, Indonesia dipengaruhi oleh budaya luar negeri dan pesatnya perkembangan teknologi yang membuat masyarakat meninggalkan budaya lokal serta mengurangi interaksi sosial dan cenderung untuk bersosialisasi melalui teknologi dan memuja budaya asing. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengajarkan nilai moral rendah hati dan tidak sombong, tidak menilai dari penampilan, saling mengasihi dan memaafkan yang dapat membantu masyarakat untuk berinteraksi sosial melalui media cerita rakyat lokal Legenda Lutung Kasarung.

Hasil perancangan ini adalah Buku Cerita Rakyat Adaptasi Legenda Lutung Kasarung. Buku ini berisikan adaptasi cerita Lutung Kasarung yang latarnya telah diubah menjadi lebih modern agar lebih mudah dipahami oleh masyarakat modern. Selain itu, buku ini juga dilengkapi oleh tampilan *pop-up* dan *hidden objects* untuk membangkitkan minat masyarakat serta dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Buku ini dilengkapi media lainnya yaitu sarung buku berupa kotak serta tas kain yang berperan sebagai pelindung buku sekaligus media pemasaran.

Kata kunci: Perancangan Buku Cerita Bergambar Adaptasi Legenda Lutung Kasarung, nilai moral, budaya Indonesia, anak-anak.

Abstract

Title: Story Book Design Adapted From The Legend of Lutung Kasarung.

Nowadays, Indonesia is influenced by foreign cultures and the rapid development of technologies that make people leave the local culture and also reducing social interaction and create tendency to socialize through technology and adoration of foreign cultures. The purpose of this design is to teach humility and modesty, to not judge based on appearances, love and forgiveness that can help people to interact socially through the medium of local folklore The Legend of Lutung Kasarung.

The result of this design is the Book Adaptation of Folklore Legend of Lutung Kasarung. This book contains the story of Lutung Kasarung in which its background setting has been converted and modernized to make it more easily understood by modern society. In addition, this book is also complemented with the display of pop-ups and hidden objects to arouse public interest as well as two languages, Indonesian and English. This book is equipped with other media such as book sleeve and cloth bag that serve the purpose of protection and marketing at the same time.

Keywords: *Story Book Design Adapted From The Legend of Lutung Kasarung, moral values, Indonesian culture, children.*

Pendahuluan

Pada masa globalisasi ini, masyarakat Indonesia mendapatkan pengaruh yang sangat besar dari luar negeri dan pengaruh tersebut mulai menggeser budaya Indonesia sendiri. Terbukti dari banyaknya produk

dari luar negeri yang digunakan oleh masyarakat Indonesia dan betapa tidak populernya produk lokal dimata masyarakat. Budaya asing tersebut didukung oleh kondisi kurangnya perhatian oleh orang tua yang sibuk membuat anak-anak zaman sekarang cenderung menjadi lebih egois dan acuh terhadap kondisi sekitar. Seperti yang diutarakan dalam artikel di Ciricara.com

yang mengulas survey di situs Ratedpeople.com dan Dailymail.co.uk, anak muda masa kini menjadi lebih acuh, kasar dan cenderung tidak sopan. Dalam artikel tersebut, Dr. Clive Sherlock memberikan pernyataan bahwa perubahan tingkah laku dan kebiasaan anak muda membuktikan bahwa lingkungan sosial di zaman sekarang menjadi lebih egois dengan tidak mempedulikan orang lain serta lingkungan mereka. Semakin egois dan acuhnya anak muda membuktikan bahwa anak muda semakin kurang peduli terhadap bersosialisasi dan berinteraksi dengan individu lainnya. Berkurangnya minat untuk berinteraksi ini didukung dengan majunya teknologi yang dipopulerkan dari luar negeri. Teknologi membuat masyarakat enggan berinteraksi dengan sesama. Hal ini dibuktikan di negara Jepang dengan munculnya individual yang menyebut dirinya "*Hikikomori*", yaitu individual yang mengundurkan diri dari interaksi sosial. Bersosialisasi dan interaksi sosial cukup penting bagi kehidupan manusia karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial.

Perancangan ini ditujukan kepada anak berusia 8 hingga 12 tahun yang sedang melalui awal-awal masa remaja. Anak-anak pada usia tersebut berada pada usia yang mengharuskan sosialisasi dan berinteraksi penting bagi mereka. Pada usia 12 tahun, anak akan memasuki sekolah menengah pertama dimana mereka akan lebih banyak berinteraksi, berorganisasi dan berkelompok. Dalam bersosialisasi, anak-anak akan menghadapi berbagai jenis teman yang berbeda-beda dengan sifat yang berbeda-beda. Dengan cerita Lutung Kasarung, anak-anak dapat mempelajari beberapa nilai moral yang dibutuhkan dalam bersosialisasi, yaitu: rendah hati dan tidak sombong, tidak menilai dari penampilan, saling mengasihi dan memaafkan. Seorang anak yang sombong cenderung dijauhi oleh teman-temannya, oleh karena itu penting untuk anak-anak untuk bersikap rendah hati. Untuk memiliki banyak teman, anak hendaknya juga tidak memilih-milih dari penampilan dan fisik. Sikap saling mengasihi dan memaafkan juga sangat penting untuk dimiliki anak karena dengan sikap-sikap tersebut, mereka akan lebih mudah memaafkan teman-teman yang berbuat salah. Dengan sikap-sikap tersebut, seorang anak diharapkan sukses dalam bersosialisasi. Buku cerita bergambar adaptasi legenda Lutung Kasarung ini ditujukan kepada anak mulai dari usia 8 hingga 12 tahun dengan maksud untuk memperkenalkan nilai-nilai moral tersebut kepada mereka sebelum mereka memasuki dunia sosial yang lebih luas. Pada saat sekolah menengah pertama, mereka yang telah mengenal nilai-nilai moral dalam cerita Lutung Kasarung telah siap dalam bersosialisasi, berkelompok dan berorganisasi. Dari sekian banyak cerita rakyat di Indonesia, salah satu cerita yang cukup populer adalah cerita Lutung Kasarung yang berasal dari provinsi Jawa Barat. Cerita Lutung Kasarung ini menceritakan tentang seorang puteri yang dikhianati oleh saudaranya lalu

diselamatkan oleh seorang monyet yang ternyata adalah pangeran dari kahyangan. Kisah dalam legenda ini mengajarkan nilai moral untuk rendah hati, tidak menilai dari penampilan, saling mengasihi dan memaafkan antar saudara serta untuk bersikap tidak sombong. Meski berasal dari Indonesia, nilai moral yang dimiliki oleh cerita ini tidak kalah dengan yang dimiliki oleh cerita luar negeri.

Meskipun teknologi lagi populer di Indonesia, masih banyak buku cerita anak yang beredar di toko-toko buku. Namun, buku-buku cerita yang beredar tersebut kebanyakan berasal dari luar Indonesia. Contohnya, buku cerita bergambar Cinderella, Putri Salju, Barbie, Miiko, Doraemon, dan lain-lainnya. Selain dilengkapi dengan gambar yang indah dan berkualitas, buku-buku tersebut dikemas sedemikian rupa sehingga dapat menarik dan berinteraksi dengan pembaca. Contohnya, ada buku yang disertai dengan mainan elektronik, buku yang disertai dengan musik, dan juga buku-buku yang menggunakan teknik-teknik kesenian seperti *hidden objects*, *push and pull*, dan *pop-up*. Indonesia terdiri dari 34 provinsi, dan tidak heran jika Indonesia memiliki cerita rakyat yang sangat beragam dan nilai moralnya tidak kalah dengan cerita dari luar Indonesia. Cerita rakyat Indonesia juga banyak yang telah dikemas dalam buku baik yang bergambar maupun tidak. Namun, meski dengan upaya-upaya tersebut, minat terhadap cerita rakyat masih kalah dibandingkan dengan minat masyarakat terhadap cerita luar negeri. Dalam sebuah artikel dalam harianjogja.com (par.7-9), terdapat kutipan hasil wawancara dengan salah satu penjaga toko buku yang menyatakan bahwa buku dari luar negeri didesain lebih menarik, dilengkapi dengan permainan-permainan sehingga anak dapat berinteraksi dengan buku tersebut dan dapat membuat anak penasaran terhadap buku tersebut, sedangkan buku lokal hanyalah buku yang dilengkapi dengan gambar dan warna yang kurang menarik. Seperti yang dikatakan oleh Mem Fox, seorang penulis buku anak populer di Australia dalam sebuah wawancara oleh radio ABC Australia yang diliput dalam radioaustralia.net.au, bahwa anak-anak akan kehilangan kemampuan berinteraksi jika orang tua tidak membatasi anak menggunakan *tablet* dan *smart phone*. Beliau juga berpendapat bahwa *E-book* untuk anak-anak tidak populer karena anak-anak membutuhkan buku yang besar agar mereka dapat melakukan interaksi.

Setiap orangtua pasti menginginkan yang terbaik bagi anaknya. Tidak sedikit orangtua memasukkan putra putrinya ke institusi pendidikan internasional yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pedoman, hal ini membuktikan bahwa mereka ingin anaknya memahami berbagai bahasa dalam usia dini dan tidak sedikit anak-anak yang mengenal bahasa asing di usia dini. Oleh karena itu, buku hasil perancangan ini menggunakan dua bahasa, yaitu: bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Buku cerita bergambar adaptasi legenda Lutung Kasarung ini juga

akan disertai dengan tampilan *pop-up* dan *hidden objects* seperti buku-buku dari luar negeri yang populer saat ini. Contohnya seperti buku-buku cerita yang dibuat oleh Robert Sabuda dan Matthew Reinhart. Dengan teknik kreativitas tersebut, perancangan ini diharapkan dapat menambah nilai estetika dari buku dan membuat masyarakat Indonesia tertarik sehingga masyarakat kembali mengenal budaya lokal dan juga mendapatkan nilai-nilai moral untuk bersosialisasi. Untuk menyesuaikan dengan kebudayaan anak muda sekarang yang lebih modern dan kebarat-baratan, cerita Lutung Kasarung ini akan dirubah latarnya dari kerajaan kuno di Indonesia menjadi kerajaan yang modern dan lebih imajinatif dengan upaya untuk menyesuaikan dengan budaya sekarang dan membuat cerita ini lebih familiar dimata anak muda sekarang. Walaupun latarnya diubah, plot cerita tetap sama sehingga makna cerita tidak berubah.

Metode Penelitian

Metode pengumpulan data adalah metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian.

Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan secara langsung dari sumber datanya. Dalam penelitian ini, data primer yang digunakan adalah pengamatan terhadap anak-anak usia 8-12 tahun.

Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan dari berbagai sumber yang telah ada. Data sekunder dalam perancangan ini diperoleh dari buku, laporan, jurnal, dan lain-lain.

a. Penelitian Pustaka

Data yang dikumpulkan bersumber dari buku yang berhubungan dengan topik penelitian maupun sumber-sumber lainnya yang berasal dari internet yang sesuai dengan perancangan karya.

b. Dokumentasi Data

Data yang diperoleh dari referensi-referensi gambar yang diambil dari survei di internet, buku, dan kamera yang kemudian dijadikan acuan desain yang akan dibuat.

Analisis Data

Perancangan buku cerita rakyat bergambar ini menggunakan metode analisis data deskriptif kualitatif. Metode deskriptif adalah metode yang mendeskripsikan dan menginterpretasikan apa yang ada, baik kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang sedang tumbuh, maupun proses yang telah berlangsung dan sedang berkembang. Dengan kata lain, metode deskriptif memberikan gambaran yang jelas dan akurat tentang fenomena yang diselidiki

berdasarkan kondisi yang paling baru. Dalam hal ini, metode ini memberikan gambaran mengenai perilaku dan kebiasaan anak muda zaman sekarang. Sumber data yang digunakan dalam perancangan ini berasal dari penelitian pustaka, dokumentasi data serta pengamatan.

Teori

Tinjauan Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar adalah salah satu media komunikasi berupa buku berjilid yang berisi informasi dan pengetahuan yang menyajikan suatu karangan, kisah maupun dongeng yang dilengkapi dengan gambar-gambar untuk memperjelas teks dan untuk membantu proses pemahaman terhadap objek yang ada dalam sebuah cerita/informasi.

Tinjauan Fungsi dan Peranan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media untuk Menyampaikan Pesan.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, buku adalah lembar kertas yg berjilid berisi tulisan atau kosong, jadi buku cerita adalah buku yang berisi cerita. Buku memiliki fungsi umum sebagai berikut:

- Objek untuk dibaca
- Menyimpan informasi atau pesan
- Menyampaikan informasi atau pesan

Buku cerita bergambar memiliki fungsi utama yang sama dengan buku biasanya namun buku cerita bergambar dilengkapi dengan gambar yang mempermudah penyampaian pesan.

Buku cerita bergambar dianggap sangat efektif dalam menyampaikan pesan terutama kepada anak-anak. Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Delina Citryani Ikada (*Tingkat Penerimaan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pendidikan Gizi dan Pengaruhnya terhadap Pengetahuan Gizi Anak Sekolah Dasar*, 2010), seorang mahasiswi Institut Pertanian Bogor. Beliau melakukan penelitian terhadap siswa kelas 5 SD yang berusia kurang lebih 10 tahun untuk menguji apakah dengan memberikan buku cerita mengenai gizi dapat membantu anak untuk meningkatkan gizi mereka. Penelitian tersebut memiliki hasil yang menyatakan bahwa pengetahuan gizi subjek penelitian meningkat setelah pemberian buku cerita bergambar, dari sebelumnya tergolong kurang menjadi baik. Dalam penelitian beliau, terdapat survei mengenai minat buku yang paling disukai yang menyatakan bahwa 45.7 % dari 81 anak memilih komik dan 38.3 % memilih buku cerita bergambar. Penelitian beliau menunjukkan bahwa buku cerita bergambar digemari dan efektif sebagai media penyampaian pesan kepada *target audience*.

Buku Media Populer di Masa Kanak-kanak

Media-media yang menyediakan bahan bacaan bagi anak di zaman modern ini adalah buku, surat kabar, majalah, dan internet. Dari keempat media tersebut,

bukulah yang masih populer dari zaman dahulu dan surat kabar yang paling kurang populer dikarenakan doktrin bahwa surat kabar untuk orang dewasa.

Anak-anak menggemari buku yang bergambar dan berwarna cerah sehingga menarik untuk dipandang. Buku bergambar yang cenderung digemari anak-anak adalah buku yang teksnya minimum dengan huruf besar yang mudah dilihat dan dibaca. Meskipun anak-anak bertambah usia, mereka tetap lebih menggemari buku yang visualnya bagus dengan teks yang minimum atau teks yang besar.

Tema Buku yang Disukai Anak

Banyak orang berpendapat bahwa anak-anak menyukai cerita yang sangat imajinatif, pendapat tersebut dapat dikatakan salah. Selera anak terhadap tema buku dipengaruhi terhadap usia dan tingkat intelek anak. Semakin bertambahnya usia, anak-anak lebih dapat menerima hal-hal yang imajinatif dan dapat berimajinasi sendiri. Sedangkan anak yang berusia muda cenderung membaca cerita untuk menambah pengetahuan mengenai lingkungan mereka sehingga bacaan yang mereka senangi adalah bacaan yang bertema realistik dan tidak terlalu berimajinatif. Kebiasaan dan budaya juga mempengaruhi minat anak-anak terhadap tema buku. Anak-anak cenderung membaca buku dengan tema yang sesuai dengan jenis kelamin. Anak-anak dengan status ekonomi sosial yang berbeda juga memilih tema buku yang berbeda. Anak dengan status sosial menengah-keatas cenderung membaca buku yang sesuai dengan kemauan orang tua dan guru. Sedangkan anak dengan status sosial ekonomi menengah-kebawah cenderung membaca apa saja yang diinginkannya karena kurangnya pengawasan dari orang tua. Pengaruh perubahan zaman yang mempengaruhi kebiasaan dan budaya juga mengubah selera anak terhadap *genre* cerita. Menurut Sugihastuti (*Tentang Cerita Anak*, 2009), persepsi anak sekarang berbeda dengan masa lalu. Anak-anak dulu menggemari cerita dongeng khayal seperti cerita kerajaan dan kebiasaan lampau, anak zaman sekarang cenderung menggemari bacaan yang membahas masa depan bukan masa lampau. Anak zaman sekarang lebih gemar berimajinasi ke masa depan yang dapat mengembangkan kreativitas dan tantangan. Misalnya cerita pahlawan yang populer sekarang adalah *Iron-man*, *Bat-man*, *Spider-man* yang menggunakan teknologi canggih.

Tinjauan Pentingnya Cerita Bergambar dan Legenda Terhadap Anak-anak

Buku cerita bergambar adalah buku yang di dalamnya terdapat gambar dan kata-kata, di mana gambar dan kata-kata tersebut tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan saling bergantung agar menjadi sebuah kesatuan cerita (Mitchell, 2003:87). Buku yang dilengkapi dengan gambar memudahkan pembaca untuk memahami cerita dan membuat pembaca lebih tidak bosan akibat banyaknya teks. Dalam buku anak-anak, gambar berperan memperjelas dan mengenalkan

hal-hal yang disebutkan dalam cerita secara visual baik objek ataupun hal lain seperti suasana, ekspresi dan tempat. Mabel Segun dalam laporannya dalam pelatihan *First Training Workshop for Illustrators of Children's Books* di Nigeria tahun 1987 juga memiliki pendapat yang sama (*Illustrating for children: report of the First Training Workshop for Illustrators of Children's Books*. 1988. pp 25-27) yaitu gambar atau ilustrasi memperjelas persepsi anak, merangsang imajinasi dan meningkatkan kemampuan observasi. selain itu, ilustrasi juga dapat membuat anak-anak untuk memiliki identitas dan untuk mengenali kebudayaan mereka. Dengan ilustrasi, kesalahan pahaman mengenai persepsi kultural dapat dihindari. Ilustrasi juga mengurangi rasa bosan terhadap buku dan meningkatkan rasa senang saat membaca.

Legenda adalah cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2005). Sedangkan cerita rakyat adalah cerita yang diceritakan secara turun-temurun oleh masyarakat. Karena diceritakan secara turun-temurun, cerita-cerita tersebut mengandung nilai-nilai kultural masyarakat dan ada pula yang mengandung sejarah. Seperti halnya semua cerita, cerita rakyat diceritakan untuk mengajarkan sesuatu kepada anak-anak baik nilai moral dan pengetahuan. Legenda pun memiliki tujuan yang sama. Bedanya dengan cerita lainnya, legenda dan cerita rakyat mengandung aspek dan nilai-nilai kultural dan memberikan pengetahuan kebudayaan kepada pembacanya.

Anak muda zaman sekarang cenderung menggemari kebudayaan luar negeri dibandingkan kebudayaannya sendiri dan akibatnya, semakin muda generasi, mereka semakin tidak mengenal kebudayaan lokal. Kebudayaan lokal berangsur-angsur menghilang. Disinilah legenda dan cerita rakyat berperan penting. Cerita rakyat dan legenda membuat kebudayaan menjadi lebih menarik dan dikenal. Pembaca yang tertarik kepada ceritanya juga secara tidak langsung mengenal kebudayaan dan aspek kultural tempat asal cerita tersebut. Contohnya: cerita *Brave* oleh Disney yang menceritakan seorang puteri dari Skotlandia yang merubah tradisi karena dijodohkan, secara tidak langsung, pembaca menjadi mengenal kebudayaan dan kebiasaan negeri Skotlandia.

Tinjauan Cerita Lutung Kasarung

Cerita rakyat Lutung Kasarung legenda sunda dari Jawa Barat, Indonesia, berlatar belakang kerajaan Pasir Batang. Cerita ini cukup terkenal, bahkan pernah diangkat menjadi film pertama di Hindia-Belanda dan diputar di bioskop elit *Majestic* pada tahun 1926-1927. Perancangan buku cerita bergambar ini dibuat untuk memperkenalkan serta menghidupkan kembali kebudayaan yang ada di Indonesia yang mulai memudar. Cerita ini memiliki seorang tokoh utama yaitu putri Purbasari yang baik hati dan pemaaf serta Lutung Kasarung (Batara Guruminda Kahyangan) yang sombong namun bertobat. Dari

cerita ini, anak-anak dapat belajar mengenal banyak sifat yang baik maupun yang jahat sehingga anak dapat tepicu untuk berkelakuan baik. Pesan moral yang dikandung oleh cerita Lutung Kasarung sangat banyak, diantaranya adalah untuk bersikap rendah hati, tidak sombong, saling mengasihi, tidak menilai orang dari penampilan, saling memaafkan dan meminta maaf jika salah. Cerita ini mampu menanamkan pesan moral kepada anak-anak.

Tinjauan Komunikasi dan Interaksi Sosial

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, komunikasi adalah pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yg dimaksud dapat dipahami. Sedangkan Interaksi adalah hubungan sosial yg dinamis antara orang perseorangan dan orang perseorangan, antara perseorangan dan kelompok, dan antara kelompok dan kelompok. Dengan kata lain, Interaksi adalah bagian dari komunikasi. Sebuah Interaksi terjadi jika seseorang mendapatkan timbal-balik saat berkomunikasi. Sedangkan komunikasi dapat terjadi tanpa harus ada timbal balik. Komunikasi dapat terjadi dalam satu arah namun interaksi harus 2 arah atau lebih. Interaksi sosial bermacam-macam, ada yang positif maupun negatif. Namun disamping positif namun negatifnya sebuah interaksi, interaksi sosial itu penting bagi kehidupan manusia. Pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial, hal ini dibuktikan oleh Doktor McClintock dan penelitian lainnya oleh John T. Cacioppo yang membuktikan bahwa manusia yang anti sosial dan kesepian membutuhkan waktu yang lebih lama dari manusia yang sosial untuk sembuh dari suatu penyakit (*The importance of social interaction to human health*. 2007), dan interaksi sosial yang baik adalah kunci untuk menjalani hidup yang baik. Perancangan ini memberikan nilai-nilai moral sebagai saran untuk bersikap dan berkomunikasi dengan baik sehingga memiliki interaksi sosial yang baik pula dengan orang lain. Komunikasi dan interaksi sosial yang baik mendatangkan banyak teman dan koneksi. Dukungan yang baik dari teman-teman dapat membantu melindungi individu dari bahaya stress dalam hidup. Tidak sedikit penelitian yang menemukan bahwa interaksi sosial memiliki peran yang penting dalam peningkatan kesehatan dan semua kebudayaan rakyat yang menghargai interaksi sosial adalah bukti yang kuat terhadap betapa kuatnya pengaruh dari interaksi sosial (*The importance of social interaction to human health*. 2007. Par. 11).

Tinjauan Psikologi Anak Usia 8-12 Tahun

Psikologi menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah ilmu yg berkaitan dgn proses mental, baik normal maupun abnormal dan pengaruhnya pd perilaku; ilmu pengetahuan tentang gejala dan kegiatan jiwa. Dengan kata lain, psikologi adalah ilmu yang mempelajari keadaan mental pikiran manusia.

Pengertian psikologi perkembangan menurut beberapa ahli, sebagai berikut:

- Menurut Ensiklopedia International, Psikologi perkembangan adalah suatu cabang dari psikologi yang membahas perilaku anak secara historik, titik berat pembahasannya pada penganalisaan elemen-elemen perilaku anak yang dimungkinkan akan menjadi syarat terbentuknya perilaku dewasa yang kompleks.
- Menurut Ross Vasta, dkk. Psikologi perkembangan merupakan cabang psikologi yang mempelajari perubahan tingkah laku dan kemampuan sepanjang proses perkembangan individu dari mulai masa konsepsi sampai mati (dalam Syamsu 3).
- Menurut J.P.Chaplin, psikologi perkembangan adalah cabang dari psikologi yang mempelajari proses perkembangan individu, baik sebelum maupun setelah kelahiran berikut kematangan perilaku.

Dari beberapa definisi yang telah dikemukakan tersebut kiranya dapat diambil pemahaman yang lebih sederhana tentang pengertian psikologi perkembangan yakni suatu ilmu psikologi yang membahas tentang masalah masalah perkembangan manusia mulai dari usia awal pembentukan sampai usia akhir. Dengan ilmu psikologi perkembangan, penulis dapat lebih memahami karakteristik *target audience* beserta kebiasaan dan kebutuhannya.

Dengan psikologi perkembangan, perancangan ini mendapatkan informasi mengenai apa yang diharapkan *target audience* dan dapat menyesuaikan diri terhadap ekspektasi *target audience*. Perancangan ini dibuat sebagai tahap mempersiapkan diri anak-anak untuk menghadapi kehidupan sosial.

Dalam buku oleh Made Pidarta (Landasan Kependidikan: Stimulus Pendidikan bercorak Indonesia. 2007) terdapat berbagai pendapat para ahli terhadap tahap perkembangan manusia. Menurut Crijns periode atau tahap perkembangan manusia secara umum adalah :

1. Umur 0 – 2 tahun disebut masa bayi.
2. Umur 2 – 4 tahun disebut masa kanak-kanak.
3. Umur 5 – 8 tahun disebut masa dongeng.
4. Umur 9 – 13 tahun disebut masa Robinson Cruose. Pada masa ini mulai berkembang pemikiran kritis, nafsu persaingan, minat-minat dan bakat.
5. Umur 13 tahun disebut masa pubertas pendahuluan.
6. Umur 14 – 18 tahun disebut masa puber.
7. Umur 19 – 21 tahun disebut masa adolesen. Anak-anak pada masa ini mulai menemui keseimbangan, mereka sudah punya rencana hidup tertentu dengan nilai-nilai yang sudah dipastikannya.
8. Umur 21 tahun ke atas disebut masa dewasa.

Psikologi perkembangan menurut Rouseau dibagi atas empat tahap, yaitu :

1. Masa bayi dari 0 – 2 tahun yang sebagian besar merupakan perkembangan fisik.
2. Masa anak dari 2 – 12 tahun yang dinyatakan perkembangannya baru seperti hidup manusia primitif.
3. Masa pubertas dari 12 – 15 tahun, ditandai dengan perkembangan pikiran dan kemauan untuk berpetualang.
4. Masa adolesen dari 15 – 25 tahun, pertumbuhan seksual menonjol, social, kata hati, dan moral. Remaja ini sudah mulai belajar berbudaya.

Stanley Hall penganut teori Evolusi dan teori Rekapitulasi membagi masa perkembangan anak sebagai berikut :

1. Masa kanak-kanak ialah umur 0 – 4 tahun sebagai masa kehidupan binatang.
2. Masa anak ialah umur 4 – 8 tahun merupakan masa sebagai manusia pemburu.
3. Masa muda ialah 8 – 12 tahun sebagai manusia belum berbudaya.
4. Masa adolesen ialah umur 12 – dewasa merupakan manusia berbudaya.

Kehidupan sosial anak akan mulai berubah ketika mereka bertransisi menjadi remaja (puber) dan mereka akan lebih berjiwa bertualang dan sosial, berhadapan dengan sosialisasi yang lebih luas seperti berorganisasi dan berkelompok dalam pendidikan mereka. Berikut adalah perkembangan kognisi anak menurut Piaget yang dikutip dalam jurnal oleh Dr. Ernawulan Syaodih, M. Pd (*Psikologi Perkembangan*, p.19):

- Periode sensorimotor pada umur 0 – 2 tahun, kemampuan anak terbatas pada gerak-gerak refleks.
- Periode praoperasional pada umur 2 – 7 tahun, perkembangan bahasa sangat pesat, peranan intuisi dalam memutuskan sesuatu masih besar.
- Periode operasi konkret pada umur 7 – 11 tahun, anak sudah dapat berpikir logis, sistematis, dan memecahkan masalah yang bersifat konkret.
- Periode operasi formal pada umur 11 – 15 tahun, anak-anak sudah dapat berpikir logis terhadap masalah baik yang konkret maupun yang abstrak. Dapat membentuk ide-ide dan masa depannya secara realistis.

Dari dasar pemikiran tersebut, dapat dikatakan bahwa perancangan buku cerita bergambar ini cocok ditujukan kepada anak usia 8-12 yang menurut Crijns dan Piaget saat dimana anak dapat berpikir kritis dan mengembangkan minat. Di saat inilah cerita Lutung Kasarung diberikan untuk memancing minat terhadap kebudayaan lokal dan disaat itu pula anak sudah dapat berpikir kritis untuk mengambil kesimpulan dari cerita dan membuat cerita tersebut sebagai pengalaman untuk memecahkan masalah yang bersifat konkret. Lebih cocok lagi karena menurut Rousseau jiwa petualangan anak meningkat dimulai

pada usia 13 tahun dan menurut Crijns pada usia itu anak mulai memasuki masa puber yaitu masa untuk mencari identitas diri dan belajar bersosialisasi sehingga pada usia 15 tahun keatas, yaitu masa adolesen menurut Rousseau, anak dapat bersosialisasi dengan baik dengan dasar nilai moral dari cerita Lutung Kasarung. Selain itu, cerita ini cocok diberikan kepada anak usia 8-12 tahun juga dikarenakan pada usia tersebut anak sudah dapat berpikir dan menyesuaikan cerita dengan kehidupan nyata dan pada usia 11 tahun keatas, anak dapat berpikir logis bahwa moral yang dikandung ini sangat berguna bagi kehidupan sosial mereka dimasa depan.

Tinjauan Tentang Paper Engineering

Buku-buku bergerak pertama diciptakan lebih dari 800 tahun yang lalu mengikuti beberapa prinsip-prinsip konstruksi yang sama yang digunakan untuk menghasilkan pergerakan dan pop-up dalam buku masa kini. Buku yang bergerak adalah buku yang dilengkapi dengan mekanisme seperti halaman berlipat, kertas yang dapat ditarik-tarik, dan roda yang disebut *volvelles*, sedangkan *pop-up* menggunakan lipatan V, lipatan set panggung, lipatan kotak dan bentuk silinder - semua untuk membuat gerakan pada permukaan halaman. Pada awal abad ke-13, *volvelles* bergambar atau roda yang ditaruh pada permukaan halaman, berputar untuk menyesuaikan data untuk menghitung posisi bintang-bintang, tanggal dalam kalender gereja, dan tanda-tanda astrologi. Dari abad ke-16 dan seterusnya, penerbitan karya buku bergambar tumbuh pesat. Kemajuan dalam pencetakan membuat buku lebih mudah diakses, dan sarjana menuntut pengetahuan yang paling baru (*up to date*) direkam. Buku bergerak dan *pop-up* digunakan untuk menunjukkan sistem visual yang kompleks, khususnya yang berkaitan dengan kedokteran, matematika, dan teknologi. Bagaimana cara yang lebih baik untuk menjelaskan tumpukan dan posisi organ dalam tubuh manusia? dengan menciptakan serangkaian kertas berlipat yang ketika dibuka mengungkapkan beberapa katup dan otot jantung. Pada akhir abad ke-18, populasi masyarakat kelas menengah terdidik meningkat akibat revolusi industri di Inggris dan USA. Mereka mengakui pentingnya masa kanak-kanak dan memiliki pendapatan lebih untuk membeli buku-buku untuk mendidik putra dan putri mereka. Akibatnya, penerbit buku membangun buku-buku yang secara khusus ditujukan untuk mengajarkan agama, sopan santun dan dasar-dasar, buku-buku bergambar yang bisa dibacakan kepada anak-anak, ilustrasi aritmatika dan ABC primer, serta cerita untuk hiburan murni. Beberapa buku bergerak paling awal diciptakan pada tahun 1760-an. Berjudul "*metamorfosis*", "*turned-ups*", atau "*harlequinades*", mereka terdiri dari serangkaian lipatan yang ketika diangkat mengungkapkan kisah moral ilustrasi yang menampilkan sosok harlequin. Pada tahun 1820-an, serangkaian buku berlipat mengajarkan etiket untuk anak perempuan dan anak

laki-laki. Versi buku bergerak dan buku *pop-up* yang menawarkan instruksi tentang agama dan tradisi budaya masih populer. Buku-buku bergerak dan buku *pop-up* menawarkan godaan untuk belajar. Pembaca berkesempatan untuk berinteraksi dengan menarik kertas atau memutar roda dan menjadi bagian dari tindakan pembelajaran. Untuk pembaca muda, visualisasi menggambarkan konsep-konsep abstrak seperti kebalikan dari malam dan siang atau musim panas dan musim dingin.

Para seniman pembuat tampilan buku bergerak saat ini telah memperoleh manfaat dari kemajuan dalam desain dibantu komputer, printer laser dan perangkat pemotong yang membuat penggunaan lipatan rumit dan bagian kertas kompleks untuk produksi pasar massal. Buku bergerak kontemporer dan *pop-up*, seperti karya-karya sebelumnya, adalah buku-buku luar biasa yang dapat menghitung, mendidik, menghibur dan memukau manusia.

Pop-up

Pop-up adalah salah satu teknik dalam ilmu *paper engineering* (teknik kertas) yang membuat gambar sosok atau benda yang terbuat dari kertas timbul saat buku dibuka dengan sedemikian cara.

Pop-up menggunakan berbagai perangkat lipat yang menyebabkan gambar untuk terangkat, muncul keatas, bangkit dan berkembang, atau terungkap dan memperluas saat halaman dibuka. Meskipun perubahan dalam teknologi, bahan, dan mekanisme, buku bergerak kontemporer masih populer dan dirakit menggunakan tangan dan beberapa prinsip-prinsip konstruksi yang sama. Dan meskipun kita mungkin mengasosiasikan buku *pop-up* dan buku bergerak dengan anak-anak, orang dewasa adalah penonton asli untuk buku-buku tersebut.

Hidden Objects

Yang dimaksud *hidden objects* (benda tersembunyi) disini adalah istilah untuk gambar-gambar atau teks-teks tersembunyi dalam sebuah buku yang disembunyikan dengan berbagai teknik *paper engineering* (teknik kertas). teknik-teknik yang biasanya digunakan adalah *flaps* (kertas berlipat) dan kertas yang dapat ditarik. Teknik-teknik tersebut diaplikasikan dalam sebuah halaman, dengan kata lain terdapat halaman lainnya di sebuah halaman dan ada gambar/figure yang akan muncul saat sebuah kertas ditarik. Seperti yang disebutkan dalam sub-bab sebelumnya, teknik ini cukup berguna untuk menunjukkan sistem visual yang kompleks dan bertumpuk-tumpuk.

Pembahasan

Tujuan Kreatif

Dengan perancangan buku cerita bergambar adaptasi legenda Lutung Kasarung ini diharapkan pembaca kalangan anak-anak dapat belajar nilai moral untuk

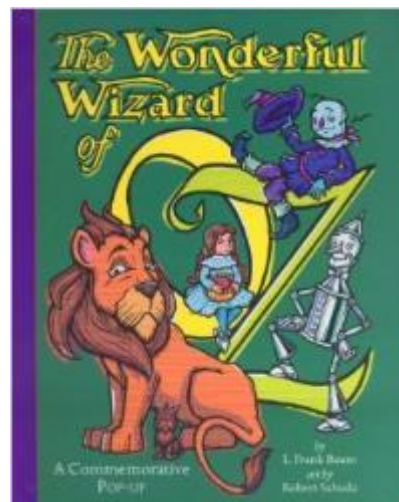
rendah hati, tidak menilai dari penampilan, saling mengasihi dan memaafkan antar saudara serta untuk bersikap tidak sombong serta bahasa Inggris. Selain itu, juga untuk menghidupkan kembali cerita rakyat ke masyarakat.

Isi dan Tema Cerita

Tema buku adalah buku cerita bergambar. Isi buku adalah adaptasi cerita legenda Lutung Kasarung menggunakan 2 bahasa, moral dari cerita dan tampilan *pop-up* dan *hidden objects*.

Gaya Visual/Grafis

Buku yang akan dirancang menggunakan gaya desain *pop art* untuk ilustrasinya dan minimalis untuk *layout*-nya. Ilustrasi akan menggunakan teknik *outline* dan warna-warna cerah sesuai dengan gaya desain *pop art*. Contohnya dapat dilihat pada komik-komik dari barat yang menggunakan teknik tersebut. Sedangkan *layout* buku dibuat sederhana dengan estetika elemen *pop art*. Ilustrasi dan teks disusun pada halaman putih menggunakan teori *layout golden ratio* sehingga ilustrasi dan teks menjadi menonjol.



Sumber: <http://www.amazon.com/The-Wonderful-Wizard-Oz-Commemorative/dp/0689817517>

Gambar 1. Referensi aplikasi gaya desain *pop art* yang diminati.



Sumber:

<http://surlalunefairytales.blogspot.com/2011/03/beauty-beast-pop-up-book-of-classic.html>

Gambar 2. Referensi aplikasi gaya desain *pop art* dan *layout* yang diminati.

Teknik Visualisasi

Visualisasi merupakan penyederhanaan (deformasi) objek nyata menjadi kartun yang digambar dengan gaya desain *pop art*. Dengan teknik visualisasi ini diharapkan dapat memperjelas bentuk dasar objek dan mempermudah aplikasi imajinasi. Ilustrasi kartun memiliki warna yang cerah dan *outline* sehingga menonjol.

Gaya Layout

Layout yang digunakan mengaplikasikan teori *grid golden ratio* dengan unsur ilustrasi menempati sisi yang lebih luas dan unsur teks di sisi yang lebih kecil. Teori ini cocok digunakan karena dapat menonjolkan unsur ilustrasi dalam buku.

Warna

Warna dasar yang digunakan adalah warna putih untuk menonjolkan ilustrasi dan mempermudah teks untuk dibaca. Sedangkan ilustrasi menggunakan kombinasi warna cerah dan warna muda lalu di *outline* dengan warna yang lebih gelap agar dapat menonjolkan warna cerah dan memungkinkan gambar untuk tidak terpotong dalam proses produksi nantinya.

Tipografi

Tipografi yang digunakan pada teks cerita adalah jenis *sans-serif* yaitu *Comic Sans* berdasarkan penelitian oleh Michael L. Bernard, Melissa M. Mills, & Barbara S. Chaparro mengenai pilihan anak terhadap font (*A Preliminary Study of Children's Reading Preference for Different Online Fonts*). Jenis font tersebut dipilih karena menurut penelitian, jenis tersebut lebih menarik bagi anak-anak dan memberikan kesan santai. Sedangkan jenis teks untuk judul pada halaman sampul akan menggunakan teks serif yang dilengkapi gambar dengan warna gaya *pop art*.

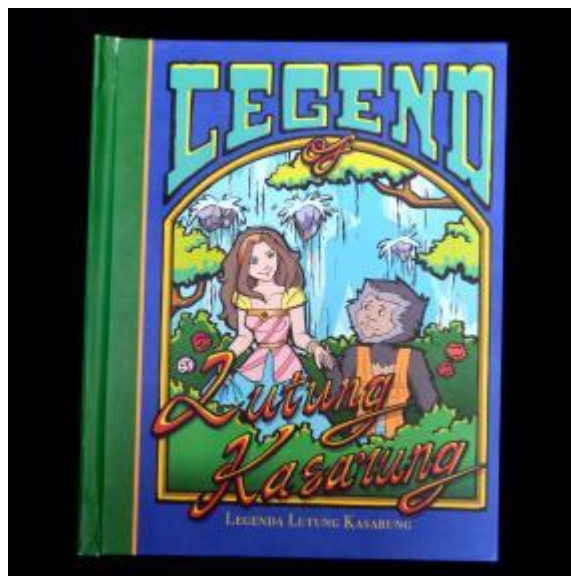
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÀÁÊ
ËÏÏÏÜabcdefghijklmn
opqrstuvwxyzàáêîõü
&1234567890(\$£.,!?)

Sumber: <http://www.identifont.com/show?1MH>

Gambar 3. Font *Comic Sans*.

Hasil Final

Hasil final berupa buku berukuran 21.5 cm x 26.5 cm.



Gambar 4. Cover depan.



Gambar 5. Halaman 1.



Gambar 6. Hidden object 1 halaman 1.



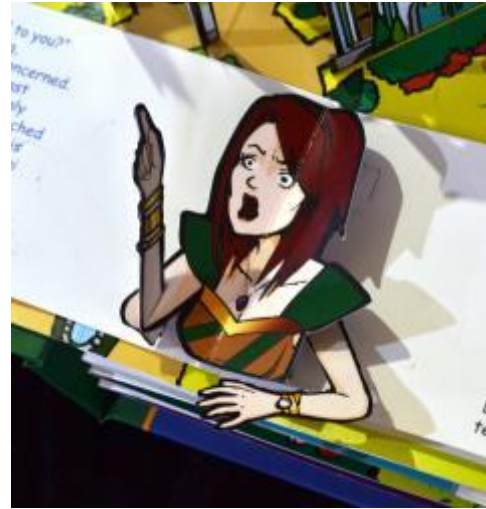
Gambar 7. *Hidden object* 2 halaman 1.



Gambar 8. *Hidden object* 3 halaman 1.



Gambar 9. *Hidden object* 4 halaman 1.



Gambar 10. *Hidden object* 5 halaman 1.



Gambar 11. *Hidden object* 6 halaman 1.



Gambar 12. Halaman 2.



Gambar 13. *Hidden object 1* halaman 2.



Gambar 14. *Hidden object 2* halaman 2.



Gambar 15. *Hidden object 3* halaman 2.



Gambar 16. Halaman 3.



Gambar 17. Detail halaman 3.



Gambar 18. *Hidden object 1* halaman 3.



Gambar 19. *Hidden object 2* halaman 3.



Gambar 20. Halaman 4.



Gambar 21. *Hidden object 1* halaman 4.



Gambar 22. *Hidden object 2* halaman 4.



Gambar 23. Cover belakang.

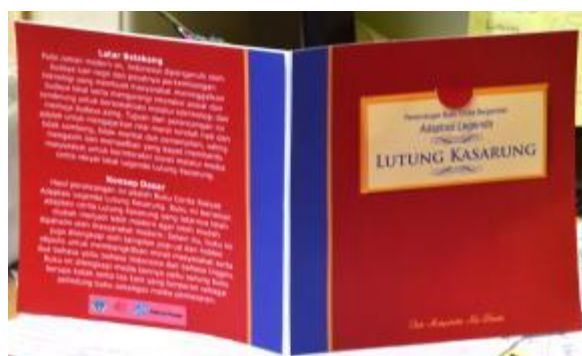
Berikut adalah beberapa media pendukung:



Gambar 24. Poster.



Gambar 25. Packaging.



Gambar 26. Katalog depan dan belakang.



Gambar 27. Isi katalog.

Kesimpulan

Pada zaman modern ini, Indonesia dipengaruhi oleh budaya luar negeri dan pesatnya perkembangan teknologi yang membuat masyarakat meninggalkan budaya lokal serta mengurangi interaksi sosial dan cenderung untuk bersosialisasi melalui teknologi dan memuja budaya asing. Kurangnya interaksi sosial tersebut membuat masyarakat gugup untuk berinteraksi dan memilih untuk bersosialisasi dengan perantara teknologi. Perancangan ini adalah untuk mengajarkan nilai moral rendah hati dan tidak

sombong, tidak menilai dari penampilan, saling mengasihi dan memaafkan yang merupakan sikap-sikap yang baik dalam bersosialisasi sehingga dapat membantu masyarakat untuk berinteraksi sosial melalui media cerita rakyat lokal Legenda Lutung Kasarung. Hasil perancangan ini ditujukan kepada anak-anak usia 8 hingga 12 tahun untuk mempersiapkan anak dalam bersosialisasi pada usia 13 tahun saat anak di haruskan lebih sosial dalam dunia pendidikan maupun sehari-hari (tugas berkelompok dan sebagainya).

Hasil perancangan berupa Buku Cerita Rakyat Adaptasi Legenda Lutung Kasarung. Buku ini berisikan adaptasi cerita Lutung Kasarung yang latarnya telah diubah menjadi lebih modern agar lebih mudah dipahami oleh masyarakat modern. Selain itu, buku ini juga dilengkapi oleh tampilan pop-up dan hidden objects untuk membangkitkan minat masyarakat serta di tampilkan dalam dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Buku ini dilengkapi media lainnya yaitu sarung buku berupa kotak serta tas kain yang berperan sebagai pelindung buku sekaligus media pemasaran.

Daftar Pustaka

Acuan dari buku:

Hurlock, Elizabeth.(1990).*Psikologi Perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.

Mitchell, Diana. (2003). *Children's Literature: an Imitation to the World*. USA: Allyn & Bacon

Pidarta, Made.(2007). *Landasan Kependidikan: Stimulus Pendidikan bercorak Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugihastuti. (2009). *Tentang Cerita Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Syamsu Yusuf dan A. Juntika Nurihsan.(2005). *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Acuan artikel dalam jurnal:

Segun, Mabel. (1988). The Importance of Illustrations in Children's Books. *Jurnal Illustrating for Children*. Ibadan: CLAN. pp 25-27.

Acuan dari jurnal online:

Michael L. Bernard, Melissa M. Mills, & Barbara S. Chaparro. *A Preliminary Study of Children's Reading Preference for Different Online Fonts*. Wichita: Wichita State University, Software Usability Research Laboratory. Diunduh 5 Maret 2014 dari psychology.wichita.edu/hci/projects/UPAfontchildre npaper.pdf

Syaodih, Ernawulan. *Psikologi Perkembangan*. Diunduh 29 Oktober 2013 dari http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/196510011998022-ERNAWULAN_SYAODIH/PSIKOLOGI_PERKEMBANGAN.pdf

Acuan dari dokumen online:

Anonymous. (2007). *The Importance of Social Interaction to Human Health*. Diunduh 19 Februari 2014 dari http://www.traumaregister.co.uk/Articles/Human_Health>Contact.htm

Kamus Besar Bahasa Indonesia online. Edisi 3
< <http://kbbi.web.id>>

Periale, Elizabeth. (2010). *Paper Engineering: Fold, Pull, Pop & Turn*. Washington DC: The Smithsonian Libraries Exhibition Gallery, National Museum of American History. Diunduh 18 Oktober 2013 dari <http://www.sil.si.edu/pdf/>

Acuan dari forum, diskusi, berita online:

Wardhana, Wisnu. (2013, November 3). Buku Cerita Anak Cerita Lokal Tidak Menarik. Pesan disampaikan dalam <http://www.harianjogja.com/baca/2013/11/03/buku-cerita-anak-cerita-lokal-tidak-menarik-462144>

Anonymous. (2013, November 12). Cara Lama Mendidik Anak Dinilai Lebih Baik. Pesan disampaikan dalam <http://www.radioaustralia.net.au/indonesian/2013-11-12/cara-lama-mendidik-anak-dinilai-lebih-baik/1218276>.

Nyentrik. (2013, Januari 3). Survei Membuktikan Generasi Muda Masa Kini Lebih Acuh. Pesan disampaikan dalam <http://civicara.com/2013/01/03/survei-membuktikan-generasi-muda-masa-kini-lebih-acuh>